

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan riset yang diambil dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitiannya, sehingga peneliti dapat memperkaya teori-teori yang akan digunakan dalam melakukan penelitian tersebut (Randi, 2018:15). Selain itu, tujuan dilakukannya melakukan riset dari penelitian terdahulu supaya peneliti bisa menemukan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang ada dari berbagai jurnal, sehingga nantinya peneliti dapat membawa sebuah kebaruan di penelitian yang ditelitinya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang telah ditemukan peneliti.

Menurut Shofia & Wibowo, (2024), sebuah *skin* yang diberikan kepada karakter *hero* dalam sebuah *game* lebih baik cocok untuk karakter *hero* itu sendiri. Kecocokan ini ditemui pada *skin collector* milik Angela, salah satu *hero* dengan *role support* pada *game* MLBB. *Skin collector* yang diberikan kepada Angela memiliki cerita latar belakang seorang peri. Pada cerita mitologi, seorang peri mempunyai karakter sebagai *support* dan peran untuk menjaga keseimbangan dan kedamaian dalam sebuah lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi literatur. Untuk menganalisis makna dari *skin "Floral Elf"* milik Angela, peneliti menggunakan metode analisis semiotika dari Roland Barthes. Setelah dilakukan analisis menggunakan metode analisis semiotika dari Roland Barthes maka diketahui bahwa *skin "Floral Elf"* milik Angela ini cocok dengan *role* yang diberikan oleh Moonton terhadapnya. Dengan *role* sebagai *support* dan dilihat dari cerita latar belakangnya, Angela cocok menggunakan *skin "Floral Elf"* ini dikarenakan Angela sendiri memiliki karakter *support* dan seorang *support* dapat menjaga keseimbangan di dalam timnya.

Dalam jurnal “Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game Online Mobile Legends: Bang-bang*” oleh Alfian & Kusumandyoko, (2020) penelitian berfokus pada makna representasi yang dibawakan oleh salah satu *hero* yaitu Kadita. Kadita merupakan *hero* yang terinspirasi dari salah satu tokoh legendaris dari Indonesia yaitu Nyi Roro Kidul. Dalam penelitian ini, digunakan metode kualitatif deskriptif yang dilengkapi oleh metode analisis semiotika oleh Roland Barthes. Dengan melakukan analisis semiotika terhadap tampilan visual maupun cerita latar belakang yang disuguhkan Moonton, penelitian ini menunjukkan bahwa Kadita merupakan representasi dari karakter Nyi Roro Kidul si Ratu Selatan dari Indonesia. Representasi ini tentu saja didukung oleh kostum yang digunakan oleh Kadita yang dikemas mirip dengan milik Nyi Roro Kidul namun dibuat lebih modern dan disesuaikan oleh kebutuhan *game*. Selain itu, latar belakang pada animasi *hero* ini juga menunjukkan bahwa Kadita merepresentasikan Nyi Roro Kidul. Aspek-aspek lainnya yang membuat Kadita semakin merepresentasikan Nyi Roro Kidul adalah *skill set* yang dimiliki oleh Kadita dan *voice pack* yang dibuat oleh Moonton seakan-akan Kadita berasal dari Pantai Selatan dan ia adalah seorang ratu dari Pantai Selatan.

Fahrudin & Abidin, (2022), dalam jurnal “Analisis Makna Tanda Pada Karakter Wiro dalam gim *online Arena of Valor*” melakukan analisis terhadap tanda-tanda yang ada pada karakter Wiro dalam *game online Arena of Valor*. Adanya analisis yang dilakukan karena komparasi karakter Wiro pada *game online* dengan karakter asli Wiro Sableng. Penelitian ini menggunakan teori semiotika yang dipopulerkan oleh Roland Barthes. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dilengkapi metode analisis karya visual oleh Edmund Feldman dan analisis semiotika oleh Roland Barthes penelitian ini menghasilkan bahwa karakter Wiro pada *Arena of Valor* memang merupakan representasi dari sosok Wiro Sableng. Namun, karakter Wiro di *Arena of Valor* sudah dikemas dengan lebih modern dan lebih mengikuti zaman. Hal ini didukung oleh beberapa aspeknya seperti desain karakter, adanya perubahan desain pada kostum dan senjata, desain tato Wiro, latar belakang karakter, dan

voice pack Wiro tersebut. Walaupun pengemasan dibuat lebih modern dan menyesuaikan zaman, tidak membuat representasi dari sosok Wiro Sableng hilang begitu saja. Pada penelitian ini juga dibuat penyesuaian *voice pack* yang dinilai mampu menghidupkan sosok Wiro Sableng dalam karakter Wiro. Dengan adanya hal-hal penyesuaian ini, karakter Wiro mampu memberikan pengalaman sendiri untuk pemain *Arena of Valor* khususnya pemain dari Indonesia.

Menurut Rahmadani & Tandyonomanu S.Sos., (2020), dalam jurnal yang berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam *game* Mobile Legends: Bang-bang” yang menggunakan teori semiotika ini meneliti tentang representasi hero perempuan dalam sebuah *game online*. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan didukung oleh metode analisis semiotika, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *hero* pada *game online* tidak hanya sekedar *hero* namun mereka juga merepresentasikan sebuah realitas pada kehidupan nyata, seperti ras, pakaian, bahkan senjata yang digunakan. Setelah dilakukan penelitian yang mendalam, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *hero* perempuan juga dapat ikut bertarung selayaknya *hero* laki-laki tanpa meninggalkan unsur femininitasnya dan identitas mereka sebagai seorang perempuan.

Dalam artikel “*Towards a Semiotic Theory of Transmedia Characters*” yang ditulis oleh Bertetti & Thibault, (2022) berfokus pada pembangunan teori karakter dalam narasi transmedia dengan perspektif semiotika. Artikel ini menggunakan teori semiotika, transmedia, dan intertekstualitas. Dengan metode penelitian pendekatan semiotik yang digunakan untuk menganalisis karakter, penelitian ini menghasilkan penelitian dimana karakter dalam narasi transmedia didefinisikan sebagai entitas yang bersifat dinamis dan membentuk pemaknaan yang dibangun oleh audiens di berbagai media.

Artikel berjudul “*Analysis of the “Heroes of the Storm”*” yang ditulis oleh Xiong et al., (2015) ini menganalisis elemen-elemen permainan dalam “*Heroes of the Storm*”, terutama aspek karakter dan pengukuran *refinement game*. Penelitian ini mengeksplorasi cara permainan yang dipengaruhi oleh

berbagai elemen termasuk pemilihan karakter dan strategi tim. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah *game refinement theory* dan *semiotic theory*. Dengan menggunakan metode penelitian *game refinement* untuk menganalisis data permainan dan menghitung nilai *refinement game*, penelitian ini menunjukkan bahwa “*Heroes of the Storm*” memiliki *refinement* yang lebih tinggi dibandingkan *game* lainnya, yang berarti menunjukkan *game* ini memiliki tingkat kegembiraan yang lebih besar. *Game* ini juga lebih berfokus pada pertempuran tim dan memiliki durasi permainan yang lebih cepat.

Berikut merupakan tabel penelitian terdahulu yang telah ditemukan oleh peneliti.



2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Analisis <i>Visual Hero Skin</i> Dengan <i>Collector Game</i> Pada <i>Mobile Legends: Bang-bang</i>	Representasi Makna Karakter Dalam <i>Online Legends: Bang-bang</i>	Pada Kadita Karakter dalam <i>Game Mobile Online Arena of Valor</i>	Analisis Makna Pada Wiro Roland Barthes Gim Pada Representasi Perempuan pada <i>Game Mobile Legends: Bang-bang</i>	Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Perempuan pada <i>Game Mobile Legends: Bang-bang</i>	Towards a Analysis of the Semiotic Theory “ <i>Heroes of The Storm</i> ” of Transmedia Characters
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Resa Shofia, Arif Ardy Wibowo, 2024, NUSANTARA: Jurnal Ilmu	Rezza Agus Alfian, Tri Cahyo Kusumandyoko, 2020, Jurnal Barik,	Aulifia Alfinia Fahrudin, Muhamad Ro'is Abidin, 2022, Jurnal Barik,	Fahmi Reza Rahmadani, Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos., M.Si.,	Bartetti, Paolo & Thibault, Mattia, 2022, Ohio	Xiong, Shuo; Zhai, He; Zuo, Long; Lida, Hiroyuki, 2015, Advances in

	Pengetahuan Sosial	Universitas Negeri Surabaya	Universitas Negeri Surabaya	2020, Commercium, Universitas Negeri Surabaya	State University Press	Computer Science
3. Fokus Penelitian	Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis <i>visual</i> karakter <i>hero</i> yang Bernama Angela. Namun, lebih difokuskan pada <i>skin collector</i> milik Angela yang Bernama " <i>Floral Elf</i> " dengan menggunakan metode	Penelitian ini melakukan analisis representasi makna pada salah satu <i>hero</i> MLBB yaitu Kadita. Analisis ini didasari oleh cerita latar belakang serta segala tampilan <i>visual</i> yang dibentuk oleh Moonton.	Penelitian ini meneliti dan menganalisis tanda-tanda yang ada pada karakter Wiro dalam <i>game online</i> Arena of Valor. Adanya analisis ini didasari oleh komparasi desain karakter Wiro dengan	Penelitian ini meneliti dan menganalisis terkait representasi karakter hero perempuan pada <i>game</i> MLBB dari berbagai aspek, khususnya aspek <i>visual</i> yang ditampilkan.	Membangun teori karakter dalam narasi transmedia dengan perspektif semiotika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teori karakter dengan pendekatan semiotika di berbagai media.	Menganalisis elemen-elemen permainan dalam " <i>Heroes of Storm</i> ", terutama aspek karakter dan pengukuran <i>refinement game</i> menggunakan <i>refinement game theory</i> . Penelitian ini mengeksplorasi cara permainan

	semiotika oleh Roland Barthes.		karakter Wiro Sableng.			dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk pemilihan karakter dan strategi tim.
4. Teori	Teori yang digunakan adalah teori semiotika oleh Roland Barthes.	Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori analisis dengan teknik semiotika oleh Roland Barthes.	Teori yang digunakan merupakan teori semiotika oleh Roland Barthes.	Teori yang digunakan adalah teori semiotika oleh Roland Barthes.	Semiotika, Teori Transmedia, Intertekstualitas	<i>Refinement Game Theory, Semiotic Theory</i>
5. Metode Penelitian	Kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan	Kualitatif deskriptif yang didukung oleh metode	Kualitatif deskriptif dengan metode analisis karya	Kualitatif deskriptif dan didukung oleh	Pendekatan semiotik untuk menganalisis karakter sebagai	Menggunakan <i>refinement game theory</i> untuk mengukur

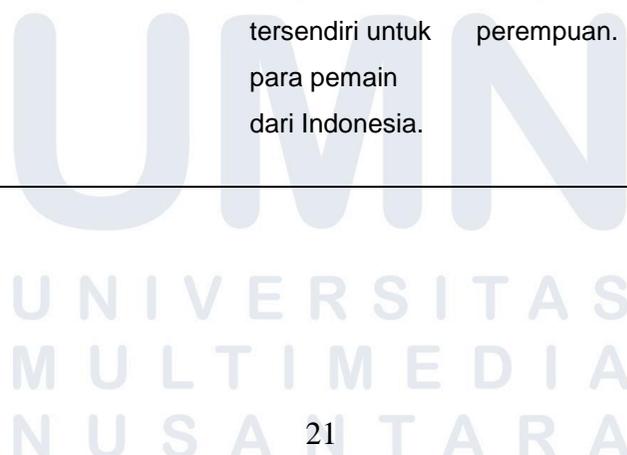
data dengan cara dokumentasi dan studi literatur.	analisis semiotika Roland Barthes.	<i>visual</i> oleh Edmund Feldman dan analisis semiotika oleh Roland Barthes.	metode analisis semiotika.	unit makna yang mengalir di berbagai media. Karakter diperlakukan sebagai entitas yang melampaui teks dan media, dan dibentuk melalui interaksi dengan audiens di berbagai platform.	progres permainan berdasarkan dua elemen utama yaitu pembunuhan karakter musuh dan penghancuran benteng. Penelitian ini juga menganalisis data permainan untuk menghitung <i>refinement game</i> .
---	------------------------------------	---	----------------------------	--	--

6. Persamaan dengan penelitian	Menggunakan metode semiotika oleh	Penelitian ini membahas bagaimana	Penelitian ini juga menganalisis	Penelitian ini menggunakan metode analisis	Relevan dengan pendekatan semiotika dalam	Membahas karakter dalam konteks
---------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	--	---	---------------------------------

yang dilakukan	Roland Barthes dalam meneliti dan menganalisis terkait <i>hero</i> pada <i>game</i> MLBB.	representasi hero berdasarkan latar belakang dan tampilan <i>visual</i> yang dimiliki oleh hero tersebut. Lalu, penelitian ini juga menggunakan metode analisis semiotika oleh Roland Barthes.	makna tanda yang ada pada karakter dalam sebuah <i>game online</i> dengan menggunakan metode analisis semiotika oleh Roland Barthes.	semiotika dan menganalisis representasi hero dalam sebuah <i>game online</i> .	pemaknaan karakter. Keduanya juga memandang karakter sebagai elemen yang berkembang dalam konteks budaya dan teks yang berbeda.	permainan, meskipun tidak menggunakan pendekatan semiotika secara langsung. Fokusnya adalah pada dinamika permainan dan aspek teknis karakter, seperti kemampuan dan pilihan dalam permainan.
7. Perbedaan dengan penelitian	Penelitian ini hanya berfokus pada <i>visual</i> karakter <i>hero</i>	Penelitian ini lebih berfokus pada salah satu hero MLBB yaitu Kadita	Penelitian ini berfokus pada <i>game online</i> lainnya yaitu	Penelitian ini hanya berfokus pada <i>hero</i> perempuan	Berfokus pada hubungan antara karakter dan media	Penggunaan teori yang lebih berfokus pada mekanisme

yang dilakukan	Angela terlebih pada salah satu <i>skin collector</i> yang dimiliki oleh Angela.	dan penelitian ini juga tidak membahas bahwa hero tersebut merepresentasikan sebuah budaya.	Arena of Valor dan hanya berfokus pada salah satu karakter <i>heronya</i> yaitu Wiro.	dalam <i>game</i> MLBB.	transmedia secara menyeluruh.	permainan daripada analisis pemaknaan karakter.
8. Hasil Penelitian	Setelah melakukan penelitian dan analisis, <i>skin collector</i> yang diberikan oleh Moonton kepada Angela ini sangat cocok dengannya. Dengan cerita latar belakang seorang peri, pada mitologi	Peneliti menyebutkan bahwa Kadita merupakan representasi dari sosok legenda Indonesia yaitu Nyi Roro Kidul, si Ratu Selatan. Hal ini juga didukung oleh beberapa aspek yang terdapat pada desain Kadita. Seperti	Dari analisis yang telah dilakukan, karakter Wiro pada <i>game online</i> Arena of Valor merupakan representasi sosok Wiro Sableng yang dikemas dengan lebih modern dalam berbagai	Karakter <i>hero</i> yang ada di dalam <i>game online</i> tidak hanya sekedar <i>hero</i> namun juga merepresentasikan sebuah realitas pada kehidupan nyata seperti ras, pakaian, dan bahkan senjata.	Karakter dalam narasi transmedia didefinisikan sebagai entitas yang bersifat dinamis dan membentuk pemaknaan yang dibangun oleh audiens di berbagai media.	Menunjukkan bahwa " <i>Heroes of the Storm</i> " memiliki nilai refinemen yang lebih tinggi dibandingkan <i>game</i> lainnya. Di mana hal ini menunjukkan bahwa <i>game</i> ini memiliki tingkat kegembiraan

<p>peri dipercaya sebagai sosok yang menciptakan kedamaian dan keseimbangan alam yang dihuninya. Hal ini cocok dengan sosok Angela yang memiliki karakter sebagai <i>support</i> untuk menjaga keseimbangan dalam <i>team</i>.</p>	<p>kostum, latar belakang, <i>skill set</i>, dan <i>voice pack</i> yang dimiliki oleh Kadita.</p>	<p>aspek yang ada, seperti desain karakternya, dari perubahan kostum dan senjata, desain tato, latar belakang karakter, serta pengisi suara. Hal ini juga tentunya menciptakan pengalaman tersendiri untuk para pemain dari Indonesia.</p>	<p>Penelitian ini juga menunjukkan bahwa <i>hero</i> perempuan juga dapat ikut bertarung seperti <i>hero</i> laki-laki tanpa meninggalkan unsur femininitas dan identitas mereka sebagai perempuan.</p>	<p>yang lebih besar.</p>
--	---	--	---	--------------------------



2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Budaya

Sebuah budaya merupakan konsep yang luas dan kompleks. Budaya mencakup berbagai aspek kehidupan manusia. Secara etimologis, kata budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, yang berarti budi atau akal. Sehingga, secara umum budaya merupakan “hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia”. (Tjahyadi et al., 2019). Sedangkan Edward B. Taylor (dalam Tjahyadi et al. 2019), menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, di dalamnya termasuk pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan atau kebiasaan yang biasanya diperoleh manusia sebagai anggota dari sebuah masyarakat.

Budaya dapat dipahami sebagai sistem nilai dan pola perilaku yang dipelajari serta dibagikan oleh anggota masyarakat. Budaya mencakup aspek seperti bahasa, kepercayaan, seni, hukum, dan kebiasaan sosial. (Sulaiman & Rosyidah, 2024). Budaya mempunyai sifat yang dinamis. Hal ini berarti budaya bisa selalu berkembang seiring dengan perubahan zaman. Perubahan ini juga dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal misalnya ada inovasi yang terjadi, dan faktor eksternal seperti adanya globalisasi.

Perubahan budaya dalam era digital dapat menciptakan fenomena baru, di mana budaya tidak lagi terbatas pada geografis tertentu. Budaya tidak terbatas pada bentuk fisik seperti pakaian tradisional ataupun bangunan bersejarah, tetapi juga mencakup ekspresi dalam bentuk digital seperti *film*, musik, dan *game* online. (Carpediem Psicologia, 2024). Adanya konsep globalisasi juga memungkinkan adanya penyebaran budaya dari satu negara ke lainnya, termasuk dalam industri hiburan seperti *game*. Di dalam dunia *game online*, budaya seringkali direpresentasikan dalam bentuk karakter, *hero*, cerita latar belakang, latar belakang karakter tersebut, dan desain visual lainnya. Adanya hal ini menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan budaya tertentu kepada masyarakat global. Adanya interaksi ini disebut interaksi digital.

Salah satu contoh nyata integrasi budaya dalam *game online* adalah kehadirannya karakter-karakter *hero* yang terinspirasi dari tokoh sejarah,

mitologi, maupun legenda dari suatu negara. Contohnya adalah salah satu *hero* pada Mobile Legends: Bang-bang yaitu Gatotkaca. Gatotkaca berasal dari mitologi Jawa yang kemudian diadaptasi sebagai hero yang memiliki kekuatan fisik luar biasa dan mencerminkan legenda aslinya. Contoh kedua *hero* yang berasal dari mitologi Jawa yang merepresentasikan Nyi Roro Kidul, Ratu Pantai Selatan adalah Kadita dalam game MLBB. Kadita merupakan *hero* yang memiliki kemampuan mengendalikan air dan ombak.

2.1.2 Konsep Game

Game merupakan bentuk dari hiburan interaktif yang melibatkan pemain dalam sebuah aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan ini biasanya mengikuti sebuah aturan atau tantangan yang telah ditentukan oleh *developer game* (Setiadi, 2019). Seiring berkembangnya zaman, industri *game* juga telah mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini terlihat dari berbagai jenis, model, dan *genre game* yang dapat dimainkan di berbagai *platform*. Salah satu bentuk perkembangan di industri *game* adalah munculnya *game online*.

Game online merupakan sebuah jenis permainan digital sebagai wujud perkembangan teknologi. Menurut Budhiman dan Purnomo pada Shofia dan Wibowo (2024), sebuah *game online* adalah permainan yang bisa diakses oleh para pemain dengan menggunakan mesin dan alat yang dihubungkan dengan jaringan internet. Dikutip dari artikel Pricebook yang ditulis oleh (Abdillah, 2023), *game* biasanya dibedakan berdasarkan jenis dan *platform*-nya. Adapun jenis *game* berdasarkan *platform*-nya adalah:

1. *Game PC*, biasanya permainan ini dimainkan pada komputer pribadi (*private computer*) atau *laptop*. Permainan pada PC ini biasanya memiliki tampilan *interface* yang baik dan *output* visual dengan kualitas tinggi.
2. *Game console*, *game* ini membutuhkan alat dan perangkat khusus untuk dimainkan. Seperti *PlayStation*, *Xbox*, dan *Nintendo*.
3. *Game mobile*, permainan yang didesain untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet*. Permainan ini cukup populer dan

popularitasnya dapat meningkat seiring dengan perkembangan teknologi *mobile*.

4. *Game online*, permainan ini adalah permainan yang memerlukan koneksi internet. Pada *game online* memungkinkan adanya interaksi dan kompetisi dengan pemain lain di seluruh dunia.

Game online sendiri mempunyai banyak jenis permainannya, mulai dari yang permainan sederhana hingga permainan kompleks. Salah satu jenis *game online* yang populer adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dapat dimainkan di perangkat *mobile*. MOBA yang banyak diminati adalah MOBA yang menggabungkan dua jenis *genre game* yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*). Di mana cara memainkan *game* ini adalah pemain bergabung menjadi tim dan menjalankan satu karakter dengan tujuan tertentu. Biasanya adalah menghancurkan markas lawan untuk memperoleh kemenangan. (Putra et al. dalam Shofia dan Wibowo, 2024). Salah satu *game* MOBA yang sedang populer saat ini adalah Mobile Legends: Bang-bang.

2.2.3 Konsep Semiotika Pada *Game*

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda-tanda dan bagaimana tanda tersebut dapat menciptakan makna. Menurut Roland Barthes dalam (Kevinia et al., 2022), semiotika adalah ilmu yang menafsirkan tanda-tanda, di mana bahasa juga merupakan gabungan dari tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat. Selain itu, tanda-tanda juga dapat berupa lagu, dialog, catatan, logo, gambar, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Semiotika biasanya merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji tanda-tanda. Tanda-tanda (*sign*) adalah basis dari seluruh komunikasi. (Littlejohn dalam Sobur, 2017). Dengan adanya perantaraan tanda-tanda, manusia dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Barthes sendiri mengatakan bahwa tanda bukanlah sesuatu yang memiliki definisi mutlak, namun maknanya dapat berubah seiring perkembangan zaman maupun bahasa.

Semiotika sendiri mempunyai tiga unsur utama dalam perspektif Roland Barthes (dalam Sobur, (2017)). Tiga unsur tersebut adalah,

1. *Signifier* (Penanda), merupakan bentuk fisik dari suatu tanda, sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan. Contohnya adalah karakter *game* (dilihat dari desain pakaian), simbol (logo), dan efek suara yang memberikan suasana tertentu.
2. *Signified* (Petanda), merupakan makna atau konsep yang ditangkap dari penanda. Pada unsur ini, terjadi interpretasi atau pemahaman manusia terhadap tanda yang dilihatnya. Contohnya, efek suara atau musik latar belakang yang tenang biasanya menciptakan kesan sebuah karakter yang anggun dan damai.
3. Mitos, dalam semiotika oleh Roland Barthes, mitos berarti makna yang lebih dalam, sering kali terkait dengan sebuah budaya atau ideologi tertentu. Di dalam *game*, mitos ini bisa digunakan untuk memperkuat narasi atau *stereotype* yang telah tumbuh di masyarakat. Contohnya, karakter *hero* pria sering kali lebih berotot dan gagah, hal ini mencerminkan mitos maskulinitas yang kuat dan dominan.

Selain pemikiran di atas, dalam bukunya Roland Barthes (2017) juga membagi struktur naratif menjadi lima kode utama yang dapat membantu untuk menafsirkan makna. Biasanya kode ini digunakan untuk menganalisis teks, gambar, dan *game* yang termasuk dalam konteks budaya dan representasi. Adapun kode tersebut adalah,

1. **Kode Hermeneutik**, kode ini berkaitan dengan unsur teka-teki. Hal yang belum terungkap atau sengaja disembunyikan untuk menimbulkan rasa ingin tahu dari audiens.
2. **Kode Proairetik**, terkait dengan aksi dan peristiwa dalam sebuah narasi. Kode ini dapat membantu pembaca memahami struktur sebab-akibat dalam sebuah teks.
3. **Kode Semantik**, menunjukkan makna konotatif dari suatu elemen. Setiap kata, gambar, dan tanda dalam sebuah representasi dapat memiliki makna tambahan yang lebih dari arti literalnya. Kode ini

menunjukkan bagaimana suatu elemen yang dapat membuka lapisan-lapisan makna yang berbeda.

4. **Kode Simbolik**, kode ini membangun makna melalui pertentangan, seperti kuat vs lemah, maskulin vs feminin, dll. Kode simbolik mengelompokkan makna melalui struktur yang berlawanan dan seringkali mencerminkan nilai-nilai ideologis dan kultural tertentu.
5. **Kode Gnomik (Kultural)**, kode ini merujuk pada pengetahuan budaya, sejarah, dan mitologi yang dibawa oleh audiens. Makna menjadi dapat dipahami karena mengacu pada pengetahuan umum yang sudah ada di masyarakat.

Konsep semiotika dalam *game online* sering digunakan untuk melakukan analisis berbagai elemen-elemen visual dan narasi dalam sebuah *game* yang merepresentasikan makna tertentu dan menyampaikan pesan terhadap pemain. Makna tersebut bisa termasuk dalam representasi karakter, budaya, dan narasi, simbol, hingga mekanisme permainan. Selain itu, pemain jadi bisa lebih memahami bahwa *game online* tidak hanya sekedar hiburan, namun juga memiliki makna yang lebih dalam.

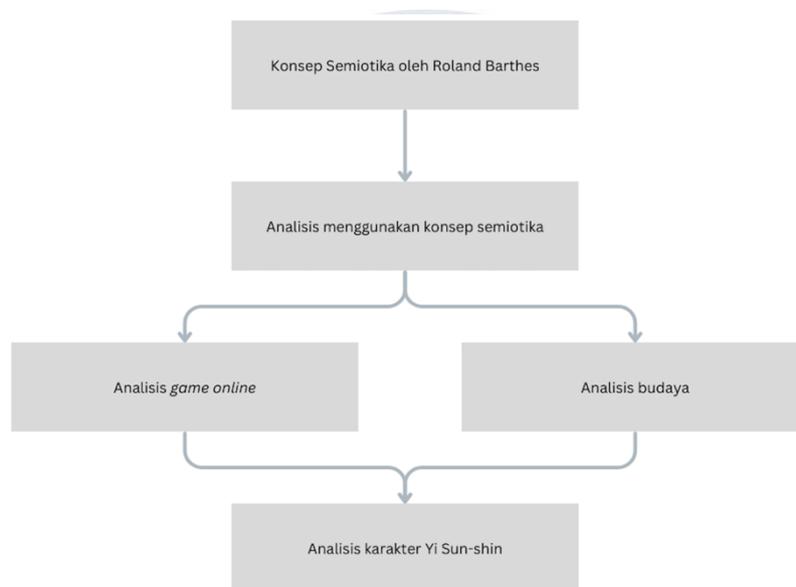
2.3.4 Konsep Representasi

Stuart Hall (dalam Sholichah et al., 2023) memandang representasi sebagai proses dalam membentuk sebuah makna melalui tanda seperti bahasa, gambar, dan simbol. Representasi tidak bersifat netral, melainkan ada peran dari konstruksi makna yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan ideologi tertentu. Representasi berkaitan dengan bagaimana makna dibentuk dan dikomunikasikan melalui berbagai media serta praktik komunikasi dalam masyarakat. Proses ini mencakup tahap pengodean, di mana yang menciptakan representasi secara aktif memilih, menyusun, dan mbingkai makna tertentu ke dalam simbol-simbol dan tanda yang digunakan (Stuart Hall dalam Sholichah et al., 2023).

Menurut Hall, representasi dari budaya bersifat dinamis yang berarti dapat berubah seiring berjalannya waktu. Makna serta interpretasi terhadap simbol dan tanda dalam representasi dapat bergeser sejalan dengan adanya

perubahan sosial, politik, dan budaya. Cara suatu kelompok atau individu direpresentasikan dalam media dan budaya turut membentuk persepsi diri serta memengaruhi bagaimana mereka dipandang oleh orang lain.

2.3 Kerangka Pemikiran



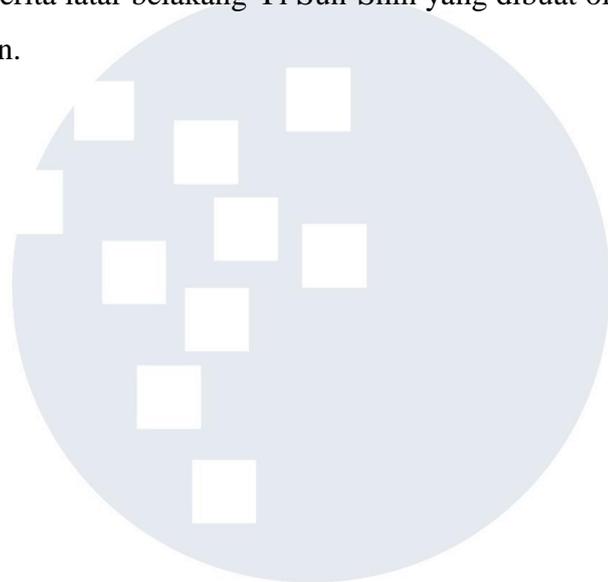
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Olahan Penulis (2025)

Konsep semiotika oleh Roland Barthes yang akan mendasari analisis karakter Yi Sun-Shin dalam MLBB. Pada analisis akan digunakan tiga unsur utama menurut pemikiran Roland Barthes untuk menganalisisnya. Adapun tiga unsur tersebut adalah,

1. Denotasi (*signifier*), melihat makna fisik atau makna nyata dari elemen visual Yi Sun-Shin.
2. Konotasi (*signified*), melihat makna secara lebih dalam terhadap tanda yang ada pada Yi Sun-Shin.
3. Mitos, melihat dari narasi budaya yang diciptakan oleh Moonton untuk Yi Sun-Shin.

Setelah mempelajari bagaimana konsep semiotika dalam menganalisis *game online* dan budaya, maka penelitian ini akan menganalisis tanda-tanda yang

ada di dalam *game online* yang dapat dianalisis menggunakan konsep semiotika oleh Roland Barthes. Dalam penelitian ini, dikhususkan untuk menganalisis hero Yi Sun-Shin secara lebih dalam dan fokus. Konsep semiotika ini akan digunakan untuk melihat bagaimana karakter Yi Sun-Shin dikonstruksi sebagai representasi budaya korea pada *game* Mobile Legends: Bang-bang. Analisis ini akan dimulai dari visual dan cerita latar belakang Yi Sun-Shin yang dibuat oleh Moonton untuk *hero* Yi Sun-Shin.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA